

- 9 Sběratel je vyzván ke vstupu do místnosti. Pročte si obě karty sbírek, čímž zjistí jména všech 14 možných soch v místnosti. Spolehne se na svůj úsudek a před každou sochu položí odpovídající bílé číslovanou žlutou či fialovou kartu (lícem nahoru), čímž sochu pojmenuje. Jakmile socha obdrží od sběratele bílé číslo (ať už správné nebo nesprávné), přestává být sochou a smí se volně pohybovat. Sběratel již nesmí svoji volbu měnit.

**Pozor:** Sběratel se nesmí podívat, které karty soch nebyly v daném kole použity.

### BODOVÁNÍ

- 1 Hráč (socha) obdrží 2 body, pokud sběratel jím představovanou sochu uhádl.
- 2 Sběratel získává 1 bod za každou správně určenou sochu PLUS 1 bonusový bod navíc, pokud správně určil všechny sochy.
- 3 Ve druhém kole se stane sběratelem další hráč v pořadí. Černě číslované fialové žluté karty soch dobře promíchejte a opět rozložte lícem dolů po stole, hra pokračuje se dvěma novými kartami sbírek.
- 4 Hrajte, dokud si všichni hráči nevyzkoušejí roli sběratele soch. Vítězí hráč, který v součtu získal nejvíce vítězných bodů.
- 5 V případě rovnosti bodů je určen jeden sběratel a hráči s identickým skóre mezi sebou soupeří tak dlouho, dokud není jednoznačně určen vítěz.



©2014 R&R Games,  
Inc. All Rights Reserved,  
PO BOX 130195, Tampa, FL 33681  
www.RnRgames.com

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

**MINDOK**

MINDOK s.r.o.  
Korunní 810/104  
Praha 10  
www.mindok.cz

český překlad: Lucka Endlová

**REKLAMACE:** V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na [info@mindok.cz](mailto:info@mindok.cz) nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

# SOCHY V AKCI

## DYNAMICKÁ HRA O STATICKÝCH SOCHÁCH

30-45  
3-14 HRÁČŮ  
10+

### HERNÍ MATERIÁL

-  250 karet sbírek
-  7 fialových karet soch číslovaných černě 1 – 7
-  7 fialových karet soch číslovaných bíle 1 – 7
-  7 žlutých karet soch číslovaných černě 1 – 7 (pro hru 8 a více hráčů)
-  7 žlutých karet soch číslovaných bíle 1 – 7 (pro hru 8 a více hráčů)
-  1 fialová karta specifikace sbírky (pro hru 8 a více hráčů)
-  1 žlutá karta specifikace sbírky (pro hru 8 a více hráčů)
-  karta vyber/odlož (ta slouží pouze jako oddělovač karet v krabici)
-  bloček pro zápis bodů (Také k dispozici ke stažení na stránce hry na [www.mindok.cz](http://www.mindok.cz))
-  pravidla hry
-  krabička na karty

### PŘEHLED HRY

Popustte uzdu své fantazii a pořádně to rozjedte. Nastal pravý čas na všechny možné i zdánlivě nemožné, bláznivé i vskutku řádně šílené pózy. Je tu poměrně dynamická hra, v níž se vám možná podaří získat rozsáhlou kolekci zahradních soch, po které jste tak dlouho toužili, aniž byste jejich pořízením rozzlobili sousedy. (Uvědomujete si, že sochy nejpozději nad ránem odkráčejí domů po svých, že?) Jeden z hráčů, vášnivý sběratel soch, musí rozpoznat, koho či co ostatní hráči (sochy) představují. Rozezná jeho vytříbený vkus v místnosti plné roztodivných exponátů zombie, barmana, Eiffelovu věž nebo Grand Canyon? Konec domněnek, hrajte Sochy v akci!



# HRA PRO 3 – 7 HRÁČŮ

## PŘÍPRAVA HRY

- 1 V každém kole přebírá jeden z hráčů úlohu vášnivého sběratele umění. Ostatní hráči budou pózovat jako sochy nabízené ke koupi.
- 2 Budete potřebovat karty sbírek a obě sady fialových karet soch (jednu sadu číslovanou černě, druhou bíle).
- 3 Žluté karty soch a fialové a žluté karty specifikace sbírky vraťte do krabice. Ty budou třeba pouze pro hru 8 a více hráčů.

## PRAVIDLA HRY

- 1 Jako první bude sběratelem soch nejmladší hráč.
- 2 Černě číslované fialové karty soch položte na stůl lícem dolů.
- 3 Bíle číslované fialové karty soch předejte sběrateli a společně s kartami jej pošlete ven z místnosti. Sběratel se nevrátí zpět do místnosti do té doby, dokud nebude ostatními hráči vyzván (vyzván bude v kroku č. 7).
- 4 Jeden z hráčů vybere z krabice kartu sbírky a umístí ji tak, aby na ni všichni hráči viděli. (Pokud chcete, můžete si jich prohlédnout několik a vybrat takovou, která vám připadá obzvláště zábavná, nebo by mohla být speciálně zajímavá pro sběratele.)
- 5 Poté si každý hráč vylosuje jednu černě číslovanou fialovou kartu sochy, zapamatuje si její číslo a odloží ji lícem dolů ve své blízkosti nebo si ji dá do kapsy. Číslo na kartě nesmí v žádném případě vidět sběratel.
- 6 Každý hráč si pak najde své (vylosované) číslo na kartě sbírky a zkamení v pozici, o které je přesvědčen, že nejlépe vystihuje danou osobu, místo či věc. V našem příkladu bude Zuzka pózovat jako "parkovací hodiny".

PŘÍKLAD: Anna je sběratel. Adam, Zuzka a Adéla představují sochy. Anna opustí místnost a ostatní hráči si rychle vezmou každý jednu černě číslovanou fialovou kartu sochy. Vyhledají si název své sochy podle odpovídajícího čísla na kartě sbírky a pózují.



**Poznámky k pózování:** Hráči se snaží zaujmout takové postavení, které podle jejich mínění pomůže sběrateli určit kým/čím jsou. Při určování soch může také napomoci výraz v obličeji. Jakmile sochy pozici zaujmou, nesmějí se pohnout či vybranou pozici jakkoli měnit, ani vydávat zvuky (protože naše sochy jsou kamenné, že ano). No dobře, smějí se smát a mluvit, ale nesmějí sběrateli umění jakkoli napovídat 😊. Sochy také nesmějí na žádnou konkrétní věc ukazovat. Také by neměly používat jako rekvizity žádné předměty kromě vlastního těla (ale můžete se před hrou domluvit, že toto svým sochám umožníte).

- 7 Sběratel je vyzván ke vstupu do místnosti. Projde si danou kartu sbírky - seznam možných soch. Jeho úkolem je určit, která socha je která, a před každou sochu položit lícem nahoru odpovídající bíle číslovanou kartu (číslo by opět mělo odpovídat názvu sochy na kartě sbírky). Jakmile hráč (socha) obdrží od sběratele bílé číslo, přestává být sochou a smí se volně pohybovat. Ted' už sběratel nesmí provedenou volbu změnit.

**Poznámka:** Sběratel se nesmí podívat na nepoužité karty soch obrácené lícem dolů.

## BODOVÁNÍ

- 1 Hráč (socha) obdrží 2 body, pokud sběratel uhádl jméno jím představované sochy.
- 2 Sběratel získává 1 bod za každou správně určenou sochu PLUS 1 bonusový bod navíc, pokud správně určil všechny sochy.
- 3 Ve druhém kole se stane sběratelem další hráč v pořadí. Černě číslované fialové karty soch dobře promíchejte a opět rozložte lícem dolů po stole, hra pokračuje s novou kartou sbírky.
- 4 Hrajte, dokud si všichni hráči nevyzkoušejí roli sběratele soch. Vítězí hráč, který získal v součtu nejvíce vítězných bodů.
- 5 V případě rovnosti bodů je určen jeden sběratel a hráči s identickým skóre mezi sebou soupeří tak dlouho, dokud není jednoznačně určen vítěz.



# HRA PRO 8 – 14 HRÁČŮ

## PŘÍPRAVA HRY

- 1 V každém kole bude určen jeden sběratel a ostatní hráči budou sochy.
- 2 Ke hře využijete karty sbírek, a obě sady černě i bíle číslovaných karet (žlutou i fialovou).
- 3 Využijete také obě sady karet specifikace sbírky, žlutou i fialovou.

## PRAVIDLA HRY

- 1 Prvním sběratelem se stává nejmladší hráč.
- 2 Sběrateli dejte bíle číslované žluté i bíle číslované fialové karty soch a pošlete jej za dveře. Sběratel se nevrátí do místnosti, dokud k tomu není vyzván (*bude vyzván v kroku č. 9*).
- 3 Jeden z hráčů zamíchá černě číslované fialové i žluté karty soch a náhodně rozdělí (lícem dolů) každému hráči jednu.
- 4 Ze zbylých karet utvořte balíček a odložte jej na stůl lícem dolů, již nebude využit.
- 5 Žluté a fialové karty specifikace sbírky položte na stůl odděleně.
- 6 Jeden z hráčů vybere z krabice DVĚ karty sbírek. Jednu položí na žlutou kartu specifikace sbírky a druhou na fialovou kartu specifikace sbírky.



- 7 Každý hráč si ověří své číslo na žluté či fialové kartě sochy a najde odpovídající číslo na kartě sbírky ležící na žluté či fialové kartě specifikace sbírky. (Např. Máte-li žlutou kartu sochy, hledejte název svojí sochy pod příslušným číslem na kartě sbírky odložené na žluté kartě specifikace sbírky. Hráč je povinen umístit kartu sochy buď lícem dolů ve své blízkosti, nebo do kapsy. **Číslo na kartě nesmí sběratel soch vidět**, ale barvu ano.)
- 8 Jakmile si každý hráč vyhledá název své sochy, zaujme pozici, která podle jeho názoru nejlépe vystihuje danou osobu, zvíře, místo či věc. *Např. Pokud hráč obdržel žlutou kartu sochy č. 6, bude pózovat pod jménem šesté položky na kartě sbírky, která je uložena na žluté kartě specifikace sbírky.*